

# Instruktion för instuderingsmaterial

---

## Fakta

**Kurs:** Systemutvecklare C/C++ Extended 2024  
**Klass:** SUVx24  
**Teknikområde:** Agila metoder.

---

## Learning Target

### Agila metoder

Kan redogöra för vad agila metoder och det agila manifestet är.

### Introduktion

För att kunna utveckla programvara idag krävs väldigt ofta att man behöver jobba tillsammans med att ta fram koden för detta. Flera metoder har tagits fram för att underlätta detta arbete och framgångsfaktorn har varierat beroende på olika faktorer. Till exempel hur väl metoden passar det problem man försöker lösa, men även andra orsaker, som hur arbetet organiseras, med mera.

En metod som har visat sig fungera bättre än de flesta andra metoder/modeller, är den **Agila** metoden. Här ska vi undersöka den närmare och titta lite historiskt på vad som lett fram till denna metod.

## Material

Här nedan hittar du ditt självstudiematerial. I detta material är ordningen hur du läser inte lika viktig och det mesta läser du översiktligt. De delar som du ska läsa mer ingående är saker vi kommer att använda praktiskt framöver och därför är viktigare att ta till sig.

# Instruktion för instuderingsmaterial

---

## Learning Target

Det Agila Manifestet. Olika utvecklingsmodeller, historiska och levande.

## Hur

Läs översiktligt på om följande begrepp med följande källor:

[Waterfall model](#) och [Vattenfallsmodellen](#)

[eXtreme Programming](#) och [Extreme programming](#)

[TestDrivenDevelopment](#) och [Test-driven development](#)

[Kanban](#)

Läs mer ingående om följande begrepp:

[Scrum](#)

Läs om [The 12 Principles behind the Agile Manifesto](#) och [Agile Manifesto](#)

På workshop 6 kommer du att besvara ett antal frågor kring dessa begrepp.